

INDOOR SPORTS

(c) 1987 DESIGN STAR CONSULTANTS INC.

*FÜR COMMODORE 64/128 und
AMSTRAD-COMPUTER*

unter Lizenz von DesignStar Consultants Inc.
SportTime, Indoor Sports und Superstar Ping-Pong sind
eingetragene Warenzeichen der Designstar Consultants
Inc.

≡ DATA BYTE ≡

LADEANLEITUNG

Commodore 64/128 Diskettenladeanleitung

Steuerknüpel in Anschluß 1 stecken; bei Spielen für 2 Teilnehmer einen zusätzlichen Steuerknüpel in Anschluß 2 stecken. Mit dem Steuerknüpel in Anschluß 1 werden alle Funktionen auf der Hauptmenüanzeige und den Auswahlanzeigen aller Spiele bedient. Fernseher oder Monitor sowie Diskettenlaufwerk einschalten. Computer einschalten. Diskette einschieben und Laufwerk schließen. LOAD ""8,1 tippen und RETURN-Taste drücken. Wenn die Titelseite erscheint und die Musik aufhört, die Leertaste oder den Feuerknopf drücken, dann läuft das Programm weiter. Wenn die Musik zum darauffolgenden Vorspann für INDOOR SPORTS aufhört, Leertaste oder Feuerknopf noch einmal drücken. Ein paar Sekunden nach Verlassen des Vorspanns erscheint die Hauptmenüanzeige, wo die Namen der Teilnehmer eingegeben werden und die Spielauswahl erfolgt.

Commodore 64/128 Kassettenladeanleitung

1. Der Computer sollte ausgeschaltet sein.
 2. Band in den Kassettenrekorder einlegen.
 3. Shift - und Run/Stop-Tasten gedrückt halten und den Computer einschalten.
- Fortsetzung des Programms siehe Diskettenladeanleitung.

Amstrad Kassettenladeanleitung

1. Der Computer sollte ausgeschaltet sein.
 2. Band in den Kassettenrekorder einlegen.
 3. Contol - und Enter-Taste gedrückt halten und den Computer einschalten.
- Daraufhin erscheint "RUN" auf dem Bildschirm. Fortsetzung des Programms siehe C64 Diskettenladeanleitung.

AMSTRAD Diskettenladeanleitung

1. Der Computer sollte ausgeschaltet sein.
2. Diskettenlaufwerk einschalten.
3. Diskette in das Laufwerk einschieben.
4. Computer einschalten.
5. "RUN" erscheint auf dem Bildschirm.
6. "IS" tippen und ENTER-Taste drücken.

Fortsetzung des Programms siehe C64 Diskettenladeanleitung.

NEUDEFINITION VON TASTEN (NUR FÜR AMSTRAD)

Zum unteren Fenster mit der Bezeichnung XTRA gehen. Beim Auswählen von Tasten aus der ersten XTRA-Anzeige hat der Spieler die Wahl zwischen Set (Satz) 1, Set 2 und BOTH (beiden). Spieler 1 und Spieler 2 benutzen je einen von zwei Tastensätzen. Einen davon auswählen und Faveknopf drücken. Dann die gewünschten Taste drücken oder zur Definition der angezeigten Bedienungsart den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung bewegen. Dabei ist zu beachten, daß die beiden Sätze nicht gleich sein können.

ZUR RÜCKKEHT ZUM HAUPTMENÜ ESCAPE-TASTE DRÜCKEN.

DAS HAUPTMENÜ

1. Die Namen von bis zu vier Teilnehmern eingeben (es können jeweils nur zwei gleichzeitig spielen). Tippfehler können mit der DELETE-Taste gelöscht werden. Mit der DELETE-Taste kann auch zu einem zuvor eingegebenen Namen zurückgefahren werden. Zum Überspringen einer Eintragung RETURN-Taste drücken. (Hinweis: Es müssen alle vier Aufforderungen zur Eingabe eines Spielernamens durchlaufen werden, bevor ein Spiel gewählt werden kann.)
2. Zur Wahl eines Spiels nach Eingabe der Namen den Steuerknüppel nach vorne schieben, das gewünschte Spiel hervorheben und Faveknopf drücken.

BOWLING

1. Mit dem Steuerknüppel und dem Feuerknopf auf der Auswahlanzeige die Auswahl vornehmen und dann "Start Series" wählen.
2. Stellung des Bowling-Spielers durch Vorwärts-oder Rückwärtsbewegung mit dem Steuerknüppel bes timmen.
3. Zum Aktivieren des Zielpfeils den Feuerknopf drücken und festhalten. Wenn sich der Zielpfeil in der gewünschten Lage befindet, Feuerknopf loslassen.
4. Gewünschte Ballflugbahn mit dem Steuerknüppel auswählen (geradeaus nach vorne; keine Krümmung- Je weiter der Steuerknüppel entgegen dem Uhrzeigersinn verschoben wird, desto stärker die Krümmung). Steuerknüppel in der gewünschten Stellung festhalten.
5. Wenn der Bowling-Spieler den Arm schwingt, den Ball durch Drücken der Feueraste loslassen.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken.

Um aus dem Spiel zur Hauptmenüanzeige zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

Zum Neubeginn einer unvollständigen Serie am Ende eines der Spiele den Feuerknopf drücken. Damit beginnt die Serie von neuem, ohne zur Auswahlanzeige zurückzuführen.

DARTS

1. Mit dem Steuerknüppel und dem Feuerknopf auf der Auswahlanzeige die Auswahl vornehmen und dann START MARCH wählen.
2. Stellung des Zielpfeils durch Links- oder Rechtsbewegung des Steuerknüppels bestimmen. Wenn er sich in der gewünschten Lage befindet, den Feuerknopf drücken und festhalten.
3. Winkelmesser in der unteren rechten Bildschirmecke durch Loslassen des Feuerknopfs bei Erreichen des gewünschten Winkels einstellen. Je größer die farbige Fläche im Winkelmesser, desto höher ist die Wurfbahn.
4. Kraftmesser in der unteren linken Bildschirmecke durch Drücken des Feuerknopfs bei Erreichen der gewünschten Kraft einstellen. Je größer die farbige Fläche in den Rechtecken, desto höher ist die Wurfkraft.

Zum Unterbrechen eines Spiels die Leertaste drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels die Leertaste noch einmal drücken.

Zum Ansehen eines Pfeils aus einem vorhergehenden Wurf auf der ersten Spielanzeige das Spiel unterbrechen und die Taste F5 drücken. Die Punktezahl für den jeweiligen Pfeil erscheint während des Durchlaufs mit der Taste F5 in Weiß.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken.

Um aus dem Spiel zur Hauptmenüanzeige zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

LUFTHOCKEY

1. mit dem Steuerknüppel und dem Feuerknopf auf der Auswahlanzeige die Auswahl vornehmen und dann "Start Playoffs" wählen.
2. Den "Schläger" mit dem Steuerknüppel so steuern, daß er den Puck vom eigenen Tor abwehrt und in Richtung des gegnerischen Tors schießt.

Zum Unterbrechen eines Spiels die Leertaste drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels die Leertaste noch einmal drücken.

Zum Wechseln der Farbe des Puck das Spiel unterbrechen und die Taste F1 so lange drücken, bis die gewünschte Puck-Farbe gefunden ist.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken.

Um aus dem Spiel zum Hauptmenü zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

SUPERSTAR PING-PONG (NUR FÜR AMSTRAD)

1. Mit dem Steuerknüppel auf der Auswahlanzeige die Auswahl vornehmen und dann "Start Match" wählen.

2. Wenn "Manual Move" (Handbewegung) gewählt wird, den Schläger mit dem Steuerknüppel bewegen. Ansonsten bewegt der Computer den Schläger mit Ausnahme des Aufschlags automatisch.

3. Zum Aufschlag den Feuerknopf drücken.
4. Zum Zurückschlagen des Balls den Feuerknopf drücken.
5. Wenn "End View" (Rückansicht) gewählt wurde, den Ball durch Zurückziehen des Steuerknüppels während des Schlags anscheneiden. Zum Schmettern des Balls den Steuerknüppel während des Schlags vorwärts schieben. Wenn "Side View" (Seitenansicht) gewählt wurde, den Ball durch eine Linksbewegung mit dem Steuerknüppel während des Schlags anscheneiden. Zum Schmettern des Balls den Steuerknüppel während des Schlags nach links schieben.

Zum Unterbrechen eines Spiels Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels Tasten F5 und F7 noch einmal drücken.

Zum Wechseln der Farbe des Balls das Spiel unterbrechen und die Taste F1 so lange drücken, bis die gewünschte Ball-Farbe gefunden ist.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

Zum Neubeginn einer unvollständigen Serie am Ende eines der Spiele die Taste F3 drücken. Damit beginnt die Serie von neuem, ohne zur Auswahlanzeige zurückzuführen.

DATABYTE

15 WOLSEY MEWS, KENTISH TOWN, LONDON
NW5 2DX
TELEFON: 01 482 1755/485 7123

